MISSION BRIEFING

CONFIDENTIAL

ACTIVISION

Name

SEGA

GUIDE D'UTILISATION D'AFTERBURNER

POUR CHARGER AFTERBURNER

1. Installez votre Système Informatique en suivant les manuels de mode d'emploi qui accompagnent votre Console, et branchez votre N ou votre moniteur. Assurez-vous que toutes les cartouches ou tous les périphériques (tels que lecteurs de disquettes, magnétophones à cassettes, imprimantes, etc.) ne sont pas connectés à votre ordinateur. Dans le cas contraire vous risquez d'avoir des difficultés lors du chargement. (Si votre ordinateur a une lecteur de disquettes ou de cassettes encastré, vous ne pourrez pas déconnecter le dispositif encastré, mais assurez-vous que tout autre périphérique soit bien déconnecté).
2. Si vous utilisez un COMMODORE 64 ou COMMODORE 128 avec CASSETTE AFTERBURNER...

a) Connectez votre lecteur de cassettes à votre Commodore 64 ou 128,et mettez votre TV/ moniteur et votre Console EN MARCHE (ON).
(Les utilisateurs de Commodore 128 devraient sélectionner le mode 64 en tapant G064 et en appuyant sur RETURN, puis sur Y et sur RETURN).

b) Insérez votre cassette AFTERBURNER dans le lecteur de cassettes, en vous assurant que la FACE A est vers le haut. Assurez-vous que la cassette est entièrement re-embobinée.

c) Maintenez les touches SHIFT et RUN/STOP enfoncées en même temps. Puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.

d) Quand l'ordinateur vous le demande, changez de face en vous assurant que la cassette est entièrement ré-embobinée.

3. Si vous utilisez un COMMODORE 64 ou COMMODORE 128 avec la DISQUETTE AFTERBURNER ...

a) Connectez votre lecteur de disquettes à votre Commodore 64 ou 128, et mettez votre TV/moniteur, Console et Lecteur de Disquettes EN MARCHE (ON).
(Les utilisateurs de Commodore 128 devraient maintenant sélectionner le mode 64 en tapant G064 et en appuyant sur RETURN, puis en tapant Y et en appuyant sur RETURN).

b) Insérez la disquette AFTERBURNER dans le lecteur de disquettes, face 1 vers le haut.

c) Tapez LOAD "*"8,1 et appuyez sur RETURN.

d) Quand l'ordinateur vous le demande, changez de face.

4. Si vous utilisez un AMSTRAD CPC464, 664 ou 6128 avec la CASSETTE AFTERBURNER

a) Mettez votre TV/monitor et votre console EN MARCHE (ON).

b) Si votre console a un lecteur de disquettes encastré, vous devriez maintenant connecter un lecteur de cassettes compatible avec votre ordinateur, puis taper TAPE et appuyer sur RETURN. Ceci prépare votre ordinateur au chargement à partir d'une cassette.

c) Insérez votre cassette AFTERBURNER dans le lecteur de cassettes, en vous assurant que la FACE A est vers le haut. Assurez-vous que la cassette est entièrement réembobinée.

d) Appuyez sur CTRL et sur la petite touche ENTER en même temps puis appuyez sur la touche PLAY du lecteur de cassettes.

e) Quand l'ordinateur vous le demande, changez de face en vous assurant que la cassette est entièrement ré-embobinée.

5. Si vous utilisez un AMSTRAD CPC 464, CPC 664, CPC 6128 avec la DISQUETTE AFTERBURNER ...

a) Mettez votre TV/moniteur EN MARCHE (ON).

b) Si votre ordinateur a un lecteur de cassettes encastré, vous devriez arrêter votre ordinateur et connecter un lecteur de disquettes compatible à votre console. Ensuite, mettez votre lecteur de disquettes et votre console EN MARCHE (ON), puis tapez DISC et appuyez sur RETURN. Ceci prépare votre ordinateur au chargement à partir d'une disquette.

c) Insérez la disquette AFTERBURNER dans le lecteur de disquettes, face 1 vers le haut.

d) Tapez RUN "DISC" puis appuyez sur la touche ENTER.

e) Quand l'ordinateur vous le demande, changez de face.

6. Si vous utilisez un SINCLAIR ZX SPECTRUM, SPECTRUM+, SPECTRUM 128, SPECTRUM +2 ou SPECTRUM +3 avec la CASSETTE AFTERBURNER ...

a) Connectez votre lecteur de cassettes à votre console Spectrum comme à l'ordinaire. (Si votre console comprend un lecteur de cassettes encastré, ceci est déjà fait).

b) Si vous désirez utiliser un joystick, insérez l'interface nécessaire maintenant. Si votre console a une sortie joystick encastrée branchez un joystick adéquat maintenant. (Voir Notes de Contrôle pour plus de détails sur les joysticks compatibles).

c) Mettez votre TV/moniteur, lecteur de cassettes et console EN MARCHE. (Si votre console affiche un écran menu, vous pouvez sélectionner un BASIC 48K ou 128K).

d) Insérez la cassette AFTERBURNER dans le lecteur de cassettes, en vous assurant que la FACE A est vers le haut. Assurez-vous que la cassette est entièrement ré-embobinée.

e) Tapez LOAD "" puis appuyez sur la touche ENTER.

f) Quand l'ordinateur vous le demande, changez de face en vous assurant que la cassette est entièrement ré-embobinée.

7. Si vous utilisez un SINCLAIR +3 avec la DISQUETTE AFTERBURNER ...

a) Si vous désirez utiliser un joystick, insérez l'interface nécessaire maintenant. Si votre ordinateur dispose d'une sortie joystick encastrée, connectez un joystick adéquat maintenant. (Voir Notes de Contrôle pour plus de détails sur les sticks compatibles).

b) Mettez votre TV/moniteur et votre console EN MARCHE.

c) Insérez la disquette AFTERBURNER dans le lecteur de disquettes, face 1 vers le haut.

d) Sélectionnez ensuite l'option LOADER au menu et appuyez sur ENTER.

e) Quand l'ordinateur vous le demande, changez de face.

8. Si vous utilisez un ATARI ST avec la DISQUETTE AFTERBURNER ...

a) Connectez votre lecteur de disquettes à votre console (si votre ordinateur dispose d'un lecteur de disquettes encastré, vous n'aurez pas besoin de faire ceci).

b) Insérez la disquette AFTERBURNER "A" dans le lecteur A, côté étiquette vers le haut.

c) Mettez votre TV/moniteur, Console et lecteur de disquettes EN MARCHE.

d) Quand l'ordinateur vous le demande, insérez la DISQUETTE "B" dans le lecteur de disquettes A, côté étiquette vers le haut.

9. Si vous utilisez un COMMODORE AMIGA avec la DISQUETTE AFTERBURNER ...

a) Insérez la disquette AFTERBURNER "A" dans le lecteur de disquettes A, côté étiquette vers le haut.

b) Mettez votre TV/moniteur et console EN MARCHE.

c) Quand l'ordinateur vous le demande, insérez la DISQUETTE "B" dans le lecteur de disquettes A, côté étiquette vers le haut.

10. Si vous utilisez un système MSX avec la CASSETTE AFTERBURNER ...

a) Connectez votre lecteur de cassettes à votre console MSX comme à l'ordinaire. (Si votre console dispose d'un lecteur de cassettes encastré, ceci sera déjà fait).

b) Mettez votre TV/moniteur, lecteur de cassettes et console EN MARCHE.

c) Insérez votre cassette AFTERBURNER dans le lecteur de cassettes, en vous assurant que la FACE A est vers le haut. Assurez vous que la cassette est entièrement ré-embobinée.

d) Tapez BLOAD"?",R puis appuyez sur la touche RETURN. (Si votre ordinateur dispose d'un lecteur de disquettes encastré, vous devrez taper cette commande pour charger AFTERBURNER: BLOAD"CAS:?",R.

e) Quand l'ordinateur vous le demande, changez de face en vous assurant que la cassette est entièrement ré-embobinee.

REMARQUE A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE LA CASSETTE AFTERBURNER

La première section d'AFTERBURNER va maintenant se charger dans la mémoire de votre ordinateur. Les versions cassette se chargeront en plusieurs étapes, et vous verrez une variété de couleurs clignotantes autour de l'écran tout au long du chargement Des indications apparaîtront sur l'écran si vous avez besoin de commencer ou d'arrêter la cassette, tandis que vous guiderez votre F14 d'une étape à l'autre.

REMARQUE A L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE LA DISQUETTE AFTERBURNER

La première section d'AFTERBURNER va maintenant se charger dans la mémoire de votre ordinateur. Les versions sur Disquette se chargeront en plusieurs étapes. D'autres sections d'AFTERBURNER se chargeront automatiquement tandis que vous guiderez votre F14 d'une étape à l'autre.

NOTES DE CONTROLE JOYSTICK ET CLAVIER

1) Les utilisateurs de Commodore 64 peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible, branché dans la sortie 2.

2) Les utilisateurs d'Amstrad CPC peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie. Un contrôle équivalent est également disponible à partir des touches du clavier.

3) Les utilisateurs de Spectrum peuvent utiliser Kempston, Interface 2, des joysticks à curseur compatibles (joystick Sinclair). Un contrôle équivalent est également disponible à partir des touches du clavier.

4) Les utilisateurs d'Atari ST peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie 1.

Un contrôle équivalent est également disponible à partir de la souris.

5) Les utilisateurs de Commodore Amiga peuvent utiliser n'importe quel joystick compatible branché dans la sortie 1. Un contrôle équivalent est également disponible à partir des touches du clavier.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous nous efforçons sans cesse d'améliorer la qualité de nos produits, et nous avons établi de hauts standards de contrôle de qualité pour vous distribuer ce produit. Donc, si vous rencontrez des difficultés pendant que vous chargez votre jeu, est fort peu probable qu'il s'agisse d'un défaut du produit lui-même. Nous vous suggérons d'arrêter votre ordinateur et de reprendre les instructions de chargement en vérifiant que vous utilisez bien le bon mode d'emploi pour votre ordinateur et votre software. Si vos difficultés persistent, consultez le manuel d'utilisation qui accompagne votre ordinateur ou consultez votre revendeur de software. En cas de difficultés persistantes, nous vous suggérons d'écrire à votre service Après Vente.

Activision Customer Advice (AFTERBURNER)
Blake House
Manor Farm Estate
Manor Farm Road
Reading
Berkshir

N'oubliez pas d'inclure dans votre lettre:

- votre nom et votre adresse
- un numéro de téléphone où vous pouvez être contacté pendant la journée (si possible)
- le nom du produit avec lequel vous avez des difficultés
- s'il s'agit d'une disquette ou d'une cassette
- le système informatique que vous utilisez ainsi que les périphériques, joysticks, etc. que vous utilisez avec le software en question
- quand et où vous avez acheté le produit
- une description détaillée des difficultés que vous avez.

OPTIONS AFTERBURNER

Une fois qu'AFTERBURNER sera chargé, vous verrez plusieurs écrans de présentation. En appuyant sur n'importe quelle touche à ce moment-là vous irez à la page menu contenant la liste de toutes les options de jeu disponibles.

Vous pouvez maintenant sélectionner vos options, décrites ci-dessous. Elles varient en fonction de la version d'AFTERBURNER que vous utilisez.

POUR COMMENCER LA PARTIE (Toutes versions)

Quand vous sélectionnerez cette option, la partie commencera. Vous obtenez le même effet en appuyant sur le FIRE BUTTON d'un joystick sélectionné.

KEYBOARD (1)/KEYBOARD (2) [CLAVIER (1)/CLAVIER (2)] (Versions Spectrum, Amstrad, MSX uniquement)

Sélectionne un jeu avec clavier (au lieu d'un joystick). Deux dispositions de clavier peuvent être

sélectionnées à partir du contrôle principal. Voir LISTE DE REFERENCES RAPIDES pour obtenir le détail de la disposition des touches.

MOUSE (SOURIS) (ST/AMIGA)

Sélectionne un jeu avec souris et des touches clavier sélectionnées. Voir LISTE DE REFERENCES RAPIDES pour plus de détails sur les touches.

JOYSTICK KEMPSTON (version Spectrum)

JOYSTICK PROTEK (version Spectrum)

JOYSTICK SINCLAIR (version Spectrum)

Sélectionne l'utilisation de l'un de ces joysticks spécifiques. Une fois sélectionné, le joystick choisi est mis en valeur sur le menu, et vous pouvez maintenant commencer à jouer en sélectionnant START GAME.

MUSIC ON/OFF (Toutes versions)

Pour avoir ou non de la musique.

SOUND EFFECTS ON/OFF (Toutes versions)

Pour avoir ou non des effets sonores.

SPEED TOGGLE (BOUTON DE VITESSE) ...

En appuyant sur le bouton SPEED TOGGLE vous pouvez modifier votre vitesse entre CRUISE (CROISIERE) > SLOW (LENTEMENT) ou CRUISE (CROISIERE) > FAST (VITE) Vous resterez sur SLOW ou FAST jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton pour retourner à la vitesse CRUISE.

Pour mettre votre AFTERBURNER (postcombustion) en vigueur, il vous faudra appuyer sur le SPEED TOGGLE deux fois en succession rapide. Après un certain temps vous retournerez en vitesse CROISIERE.

POUR FAIRE ROULER VOTRE F-14

De façon à éliminer les vaisseaux spatiaux et les missiles ennemis qui arrivent vers vous par derrière il vous faut faire une culbute à 360 degrés. Pour faire ceci suffit de bouger d'un côté à l'autre rapidement.

CANNONS

Les canons sont activés automatiquement quand un ennemi apparaît sur l'écran. Vous pouvez tirer sur l'ennemi avec vos canons. Vous recevrez 1 point HIT (TOUCHE) pour chaque vaisseau spatial que vous toucherez. A certains endroits lors de la partie, vous recevrez un bonus basé sur le nombre de vos points HIT.

INDICATEUR D'ARRIMAGE

Quand l'indicateur LOCK-ON est activé, vous pouvez utiliser vos missiles pour éliminer les vaisseaux ennemis. Une petite cible apparaitra au-dessus de la cible. Vous recevrez un point de touche pour chaque vaisseau ennemi que vous toucherez. A certains endroits lors de la partie, vous recevrez un bonus basé sur le nombre de vos points HIT.

AVERTISSEURS LUMINEUX

Quand l'ennemi s'approche de vous par derrière, ceci active les WARNING LIGHTS (AVERTISSEURS LUMINEUX). Quand ceci se produit, faites attention.

POUR VOUS REAPPROVISIONNER EN CARBURANT

Pendant la partie, à certains moments, l'ordinateur se mettra au contrôle des opérations et vous guidera pour que vous puissiez vous ré-approvisionner en carburant. A ce moment-là vous recevrez également d'autres missiles.

VIES BONUS

Tandis que vous avancez dans la partie, vous recevrez des vies supplémentaires pour vous aider à terminer la partie.

TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

Si vous arrivez à atteindre un score élevé, on vous demandera d'introduire votre nom. Si vous possédez une version d'AFTERBURNER sur disquette ceci sera alors sauvegardé sur la disquette.

LISTE DE REFERENCES RAPIDES

CONTROLES JOYSTICK (DISPONIBLE SUR TOUTES LES VERSIONS)

BAS/GAUCHE< BAS >BAS/DROITE
HAUT/GAUCHE< HAUT >HAUT/DROITE
MISSILES - FIRE BUTTON (BOUTON DE TIR)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

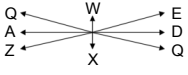
CONTROLES SOURIS (ST/AMIGA)

BAS/GAUCHE< BAS > BAS/DROITE
GAUCHE< >DROITE
HAUT/GAUCHE< HAUT >HAUT/DROITE
MISSILES - BOUTON SOURIS 1
BOUTON DE VITESSE - BOUTON SOURIS 2 OU TOUCHE (SPACE)

CONTROLES CLAVIER (SPECTRUM/AMSTRAD/MSX)

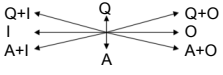
Vous avez le choix entre deux dispositions de touches quand la partie commence. Elles sont illustrées ci-dessous. Référez-vous soit aux contrôles JOYSTICK soit aux contrôles SOURIS pour plus de détails sur les mouvements possibles.
(Remarque: Deux lettres séparées par un symbole + indiquent que vous devez appuyer sur ces touches en même temps).

OPTION CLAVIER (1)
Touche(s) du clavier pour le mouvement désiré



MISSILES - TOUCHE (S)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

OPTION CLAVIER (2)
Touche(s) de clavier pour effectuer le mouvement désiré



MISSILES - TOUCHE (P)
BOUTON DE VITESSE - TOUCHE (SPACE)

AFTERBURNER tm
présenté par
Activision (UK) Limited
Copyright 1988 SEGA
Ce jeu a été fabriqué avec l'autorisation de Sega Enterprises Ltd., et "AFTERBURNER tm" et "SEGA" sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. et utilisées par Activision (UK) Limited sous autorisation.

LES CODEURS

Commodore 64	Codage	par Dalali Software Limited
	Musique	par Adam Gilmore
	Graphismes	par Focus C.E. Limited
Spectrum/Amstrad	Codage	par Keith Burkhill
	Musique	par Jon Paul Eldridge of Foursfield
	Graphismes	par Focus C.E. Limited
ST/Amiga	Codage	par Argonaut Software Limited
	Musique	par Uncle Art
	Graphismes	par Focus C.E. Limited
MSX	Codage	par Mr Micro et Keith Barkhill
	Musique	par Jon Paul Eldridge of Foursfield
	Graphismes	par Focus C.E. Limited

PRODUCTION

Producteur	Stuart Hibbert
Graphismes	Saul Marchese/Stuart Hibbert
Test	Dave Cummins/Nick Dawson
Remerciements	Andy, Neil, Bonita, Jane, Rod, Jon, Marketing, Manufacture, Administration, Finances, Vente ...

GUIDE D'UTILISATION

Ecrit par Stuart Hibbert

UNE PRODUCTION SOFTWARE STUDIOS

SHAKE...RATTLE...ROLL IT...

AFTERBURNER – You've played the arcade **smash** – now **experience** the white-knuckled **realism** of a supersonic **dogfight** at home! Using your heat-seeking **missiles** and laser anti-aircraft **fire,** can you be **top gun** against a seething supersonic **swarm?**

Experience brain-numbing **G-forces;** bones **rattling** with the body-jarring **pitch** and yaw... **scan** with your **radar, lock on** your target and **FIRE!**

AFTERBURNER™ SEGA©
are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD
This game has been manufactured under
license from Sega Enterprises Ltd., Japan.

Marketed and distributed by Mediagenic Ltd.
Activision is a division of Mediagenic Ltd.